

**ASPEK KOGNISI DAN ASPEK AFEKSI SISWA SDN 1 KERTODESO
KECAMATAN MIRIT KABUPATEN KEBUMEN
TERHADAP PERMAINAN TONIS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Endah Subekti
11601247308

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Aspek Kognisi dan Aspek Afeksi Siswa SDN 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap Permainan Tonis”, yang disusun oleh Endah Subekti, NIM 11601247308 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Dosen Pembimbing



Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 19670701 199412 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli.

Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2015



Endah Subekti

NIM. 11601247308

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Aspek Kognisi dan Aspek Afeksi Siswa SDN 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap Permainan Tonis”, yang disusun oleh Endah Subekti, NIM 11601247308 telah diuji di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

| DEWAN PENGUJI | | | |
|----------------------|--------------------|---|----------------|
| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
| Hari Yulianto, M.Kes | Ketua Penguji |  | 29/2015 /09 |
| Saryono, M.Or | Sekretaris Penguji |  | 28/2015 /09 |
| Dr. Guntur, M.Pd. | Penguji I |  | 28/2015 /09 |
| Sriawan, M.Kes | Penguji II |  | 28/2015 /09 |

Yogyakarta, September 2015

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.

NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

- Tiada hasil yang sia-sia, seberapa pun kecilnya. Hargailah usaha diri sendiri (AndrieWongso).
- Orang yang bahagia adalah orang yang bisa menerima dengan lapang dada segala perbedaan, menerima dan merenungkan segala kritikan, dan berterima kasih atas segala pemberian (Mario Teguh).
- Keberhasilan dan kegagalan merupakan bagian kehidupan setiap manusia tetapi tidak akan ada hasil bila tidak ada suatu usaha (Winarno Surahmad).

PERSEMBAHAN

Karya ini aku persembahkan kepada:

1. Ibuku tercinta (Ibu Samini) dan bapakku (Bapak Kasyono) yang telah mendukung dan mendoakan setiap langkahku.
2. Suamiku tercinta (Kuntadi) yang telah memberi semangat, dukungan, kasih dan sayangnya dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Kakakku tercinta Linda Astuti, Elik Budi Utami, Nia Gusmawi, dan Hani Pratiwi yang selalu membimbingku.
4. Adik iparku tersayang, Nita Fatmawati yang selalu menemaniku.

**ASPEK KOGNISI DAN ASPEK AFEKSI SISWA SDN 1 KERTODESO
KECAMATAN MIRIT KABUPATEN KEBUMENTERHADAP
PERMAINAN TONIS**

Oleh:
Endah Subekti
11601247308

ABSTRAK

Permainan Tonis merupakan bentuk permainan baru dan belum dikenal oleh siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen, sehingga sikap peserta didik bias bervariasi. Penelitian ini bermaksud mengetahui sikap siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen setelah diberikan sosialisasi permainan Tonis.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan analisis data didapatkan hasil: (1) sebesar 40% telah banyak mengenal permainan Tonis dengan baik sekali (kategori nilai A), sebanyak 40% menyatakan kurang (kategori nilai D), 20% menyatakan cukup (kategori nilai C), sebanyak 0% menyatakan baik (kategori nilai B), dan sebanyak 0% menyatakan sangat kurang (kategori nilai E). Aspek afeksi siswa Kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen sebesar 47% berada pada kategori kurang senang terhadap permainan Tonis (kategori nilai C), sebesar 20% pada kategori baik sekali (kategori nilai A), 13% pada kategori sedang (kategori nilai D), 13% pada kategori sangat kurang (kategori nilai E), dan sebesar 7% menyatakan kategori baik (kategori nilai B).

Kata kunci: Sikap Siswa, Permainan Tonis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, atas segala berkah dan karunia-NYA yang tak terhingga kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: "Aspek Kognisi dan Aspek Afeksi Siswa SDN 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap Permainan Tonis".

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk moril maupun dalam bentuk materiil. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan kuliah sarjana pendidikan.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberi izin penelitian.
3. Bapak Sriawan, M.Kes. selaku Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Hari Yulianto, M.Kes. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis dalam menyusun serta koreksi skripsi ini.

5. Bapak Guntur, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik, yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama studi.
6. Bapak H. Maryadi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen yang telah memberikan rekomendasi perijinan penelitian dan memberikan bahan-bahan terkait dengan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Guru dan Karyawan SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen, yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Ibu Widyaningsih, S.Pd. selaku guru kolaborator dalam penelitian yang telah banyak membantu dalam pengumpulan data.
9. Siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen yang berpartisipasi aktif selama penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas semua kebaikan, perhatian dari Bapak/Ibu/Saudara semua, dengan mendapat pahala yang setimpal.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni 2015

Hormat saya,

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Pembatasan Maslaah..... | 3 |
| D. Perumusan Masalah..... | 3 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Deskripsi Teori..... | 6 |
| 1. Hakikat Pendidikan Jasmani | 6 |
| 2. Tujuan dan Ruang Lingkup Penjaskes | 10 |
| 3. Hakikat Sikap Kognitif dan Sikap Afektif | 12 |
| 4. Karakteristik Siswa SD Negeri 1 Kertodeso | 16 |
| B. Permainan Tonis | 17 |
| C. Penelitian yang Relevan | 20 |

| | |
|--|----|
| D. Kerangka Berpikir | 23 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | |
| A. Desain Penelitian | 25 |
| B. Deskripsi Operasional Variabel | 25 |
| C. Populasi Penelitian | 26 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data | 27 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 30 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian..... | 32 |
| B. Pembahasan | 35 |
| BAB V PENUTUP..... | |
| A. Kesimpulan..... | 40 |
| B. Implikasi | 40 |
| C. Keterbatasan Penelitian | 41 |
| D. Saran-saran | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA | 43 |
| LAMPIRAN..... | 45 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian..... | 28 |
| Tabel2. Aspek Kognitif Siswa terhadap Permainan Tonis..... | 33 |
| Tabel 3. Aspek Afektif Siswa terhadap Permainan Tonis..... | 34 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar1. AspekKognitif Siswa terhadap Permainan Tonis..... | 33 |
| Gambar2. AspekAfektif Siswa terhadap Permainan Tonis..... | 35 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian..... | 45 |
| Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian | 46 |
| Lampiran 3. <i>Expert Judgment</i> | 47 |
| Lampiran 4. Uji Coba Kognitif..... | 48 |
| Lampiran 5. Uji Coba Afektif..... | 49 |
| Lampiran 6. Uji Validitas dan Reabilitas | 50 |
| Lampiran 7. Kuesioner Penelitian | 52 |
| Lampiran 8. Kognitif Siswa Kelas V terhadap Permainan Tonis..... | 56 |
| Lampiran 9. Afektif Siswa Kelas V terhadap Permainan Tonis..... | 57 |
| Lampiran 10. Kategori Nilai Kognitif Siswa | 58 |
| Lampiran 11. Kategori Nilai Afektif Siswa..... | 60 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak seusia Sekolah Dasar (SD) umumnya suka dengan permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain. Beberapa contoh jenis permainan olahraga yang seringkali dimainkan oleh anak-anak antara lain bulu tangkis, sepakbola, lari, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk tenis, anak masih jarang memainkannya.

Untuk mendekatkan permainan tenis kepada anak-anak, sekarang ini telah dicoba dikembangkan jenis permainan yang diberi nama “Tonis” yang merupakan perpaduan antara permainan tenis dan bulu tangkis. Melalui permainan Tonis anak-anak diharapkan mengenal permainan tenis lebih dekat. Peralatan yang lebih mudah dan murah didapatkan untuk bermain Tonis membuat anak-anak sedikit demi sedikit mengenal permainan tenis.

Menurut R. Sunardianta, dkk, (2010: 3), yang menyatakan bahwa: “Jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan *batminton* dan *tennis*, yang selanjutnya diberi nama permainan *Tonnis*”. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga. Maka melalui sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang permainan tonnis, yang meliputi apa dan

bagaimana permainan tonnis serta bagaimana cara berlatih tonnis. Setelah mengenal dan memahami permainan tonnis, diharapkan masyarakat luas, baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah menjadi lebih tertarik dan mulai berlatih tonnis secara benar dan teratur, sehingga dapat mencapai tingkat permainan yang optimal sesuai yang diharapkan.

Sebagai jenis permainan olah raga yang baru, Tonis belum banyak dikenal oleh sebagian besar masyarakat, termasuk siswa SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen, sehingga diperlukan sosialisasi atau memperkenalkan jenis permainan Tonis ini kepada mereka. Dalam rangka pengenalan permainan Tonis terdapat berbagai macam sikap peserta didik dalam menerima permainan ini. Permainan Tonis diharapkan dikenal dan dimainkan oleh masyarakat. Selain itu, peserta didik maupun masyarakat bisa memainkan dan menyukai permainan Tonis.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka dalam penelitian ini penulis akan mencoba melakukan pengenalan permainan Tonis kepada siswa SDN Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen terutama siswa kelas V dan ingin mengetahui sikap atau penerimaan siswa tentang permainan Tonis ini. Ada peserta didik yang aktif mengikuti, ada pula peserta didik yang bersikap biasa saja. Berbagai macam sikap atau penerimaan peserta didik terhadap permainan Tonis. Ada yang suka ada pula yang kurang menyukai permainan ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan mengambil judul "Aspek Kognisi dan Aspek Afeksi Siswa

SDN 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap Permainan Tonis.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. SDN 1 Kertodeso belum memiliki peralatan untuk permainan Tonis.
2. SDN 1 Kertodeso belum memiliki lapangan untuk bermain Tonis.
3. Permainan Tonis merupakan permainan olahraga jenis baru, sehingga sikap peserta didik bisa bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, agar penelitian ini menjadi fokus dan tidak melebar pada permasalahan yang lain maka perlu dibatasi pada sikap aspek kognitif dan sikap aspek afektif terhadap permainan Tonis pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini permasalahan dapat dirumuskan, yaitu berapakah besar sikap siswa kelas V di SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 terhadap permainan Tonis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap aspek kognisi dan sikap aspek afeksi siswa kelas V di SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 terhadap permainan Tonis.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Sebagai sumbangan yang positif bagi sekolah dan para guru Penjasorkes dalam melakukan fungsinya sebagai pendidik dalam mengajarkan permainan Tonis.

b. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengenal dan melakukan permainan Tonis.

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Umum

Sebagai kajian untuk mengenal lebih jauh tentang permainan Tonis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dan guru Penjasorkes untuk mengenalkan pembelajaran penjasorkes materi permainan khususnya permainan Tonis.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam mengenal permainan Tonis

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Umum

Memberi informasi, masukan, dan wawasan kepada orang tua siswa dan masyarakat umum tentang permainan Tonis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa (Samsudin, 2008: 118).

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*out door*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani amat berbeda dengan pelaksanaan dari pembelajaran mata pelajaran lain. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Sedangkan menurut Yustinus Sukarmin (2004: 1), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk memperbaiki kinerja dan meningkatkan perkembangan manusia menggunakan media aktivitas jasmani yang terpilih untuk merealisasikannya. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Sedangkan olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam

rangka pembentukan manusia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila (Samsudin, 2008:2).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa.

Pendidikan jasmani memberikan tekanan tidak hanya pada aspek psikomotor dan kognitif semata, akan tetapi menekankan pula pada aspek efektif dan sosial. Secara realistis memang dapat dimengerti bahwa nilai-nilai pendidikan jasmani yang menyeluruh pada perkembangan siswa tidak dapat lepas dalam koridor tiga domain perilaku domain yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Wawan S. Suherman (2004: 23) bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Untuk itu pendidikan jasmani dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan, dan pembentukan watak, serta nilai

dan sikap yang positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Selain itu pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan dengan menggunakan aktivitas gerak yang mampu meningkatkan keterampilan jasmani, kecerdasan, sikap dan sifat positif bagi setiap siswa. Kemampuan inilah yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pada jenjang Penjaskes di SD, Penjaskes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat

yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Samsudin, 2008: 141).

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1). Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2). Peningkatan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3). Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4). Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5). Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- 6). Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- 7). Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Samsudin, 2008: 142).

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1). Permainan dan olahraga, meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- 2). Aktivitas pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3). Aktivitas senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4). Aktivitas ritmis meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5). Aktivitas air, meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6). Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 7). Kesehatan, meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam

kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek (Samsudin, 2008: 142).

3. Hakikat Sikap

a. Pengertian Sikap

Menurut Muhadjir (2009: 74) mendefinisikan sikap sebagai tingkat afeksi atau perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek psikologis. Seseorang yang mempunyai afeksi positif terhadap suatu objek psikologis dapat dikatakan menyukai objek itu atau mempunyai sikap yang favorabel (positif) terhadap objek itu. Seseorang yang mempunyai afeksi negatif terhadap suatu objek psikologis dapat dikatakan tidak menyukai objek itu atau mempunyai sikap yang unfavorabel terhadap obyek itu. Kemudian Muhadjir (2009: 75) mengatakan bahwa sikap merupakan kecenderungan afektif suka tak-suka pada sesuatu obyek sosial.

Menurut Bimo Walgito (1978: 108), yang mengutip dari pendapat Rokeach mengemukakan bahwa sikap merupakan kecenderungan (*predisposisi*) untuk merespon untuk berperilaku. Ini berarti bahwa sikap mempunyai kaitan yang erat dengan pelaku.

Menurut Bimo Walgito (1978: 109), memberikan pengertian *attitude* (sikap) sebagai berikut:

Pengertian *attitude* itu dapat kita terjemahkan dengan kata sikap terhadap obyek tertentu, yang dapat merupakan sikap pandangan atau sikap perasaan, tetapi sikap yang disertai oleh kecenderungan bertindak sesuai sikap terhadap obyek tadi. Jadi *attitude* lebih tepat diterjemahkan sebagai sikap dan kesediaan bereaksi terhadap sesuatu hal.

Dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa sikap merupakan pandangan atau perasaan seseorang terhadap obyek. Sikap tersebut disertai kecenderungan untuk bertindak atau bertingkah laku sesuai dengan pandangan dan perasaan terhadap obyek tertentu.

Menurut pendapat Saifuddin Azwar (2009: 5), bahwa sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu obyek dengan cara-cara tertentu. Dapat dikatakan bahwa kesiapan yang dimaksudkan merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon. Sedangkan Ngalim Purwanto (2004: 141), mengemukakan bahwa sikap adalah suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi.

Dari pendapat di atas maka sikap siswa adalah kecenderungan siswa dalam memberikan tanggapan pada suatu objek atau kelompok objek baik disenangi atau tidak disenangi secara konsisten. Sikap juga berkaitan dengan evaluasi yang dipertahankan seseorang mengenai suka atau tidak suka, perasaan emosi dan kecenderungan akan terhadap beberapa objek atau gagasan. Berkaitan dengan judul penelitian ini, maka sikap siswa merupakan respon siswa terhadap permainan Tonis.

b. Struktur atau Komponen Sikap

Menurut Saifuddin Azwar (2007: 18), struktur sikap seseorang terdiri dari tiga komponen, yaitu :

1) Komponen kognitif (komponen perseptual)

Adalah komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan. Hal ini merupakan sesuatu yang berhubungan dengan bagaimana seseorang mempersepsikan terhadap sesuatu..

2) Komponen afektif (komponen emosional)

Yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu. Rasa senang merupakan hal yang positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap yaitu positif atau negatif.

3) Komponen konatif (komponen perilaku)

Yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap sesuatu. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap yaitu besar kecilnya kecenderungan bertindak atau perilaku seseorang terhadap sesuatu.

Kemudian Nana Sudjana (2010: 22) mengemukakan bahwa, dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psiko-motoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut

kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Muhibbin Syah (2007: 135), bahwa sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respon tendency*) dengan cara yang relatif terhadap objek, baik secara positif atau negative. Sikap (*attitude*) siswa yang positif, terutama kepada guru dan mata pelajaran yang disajikan guru merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajaran yang disajikan akan dapat menimbulkan kesulitan dalam menerima pembelajaran terutama permainan jenis baru yaitu Tonis.

c. Faktor yang Mempengaruhi Terbentuknya Sikap

Ada empat faktor yang dianggap penting sebagai hal yang mempengaruhi terbentuknya sikap (Saifuddin Azwar, 2007: 24), yaitu :

- 1) Faktor fisiologis

Faktor ini ikut menentukan sikap seseorang yang berkaitan dengan faktor umur, daur hidup, keluarga, pekerjaan, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri.

2) Faktor pengalaman langsung terhadap sesuatu

Bagaimana sikap seseorang terhadap sesuatu akan dipengaruhi oleh pengalaman langsung orang yang bersangkutan terhadap sesuatu yang dialami atau ditemui.

3) Faktor kerangka acuan

Kerangka acuan merupakan faktor yang penting dalam sikap seseorang, karena hal ini akan berperan terhadap sesuatu yang akan ditemuinya. Apabila kerangka acuan tidak sesuai dengan sesuatu yang diharapkan, maka orang akan mempunyai sikap yang negatif terhadap sesuatu tersebut.

4) Faktor komunikasi sosial

Faktor komunikasi sosial merupakan faktor determinan dari sikap seseorang. Komunikasi sosial yang berwujud informasi dari seseorang kepada orang lain dapat menyebabkan perubahan sikap pada diri seseorang. Komunikasi sosial ini menduduki peranan yang lebih penting bila dibandingkan dengan faktor-faktor yang lain.

4. Karakteristik Siswa SD Negeri 1 Kertodeso Mirit Kebumen

Siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Mirit Kebumen pada usia 10-11 tahun. Pada usia anak-anak tersebut rasa ingin tahunya sangat tinggi, sehingga antusias anak-anak dalam menerima permainan jenis

baru pun sangat tinggi. Pada usia 10-11 tahun kecenderungan untuk bermain pun tinggi terlihat pada saat jam istirahat anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain. Dengan adanya permainan jenis baru yaitu permainan Tonis mampu menjadi alternatif untuk bisa berlatih tenis.

B. Permainan Tonis

1. Hakikat Permainan Tonis

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan. Secara garis besar, permainan *tonnis* dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan *tonnis* dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis (R. Sunardianta, dkk., 2010:4).

2. Fasilitas dan Alat Bermain

a. Lapangan

Permainan *tonnis* dimainkan dalam lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis, yaitu panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian

tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batas-batas lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali. Dengan demikian untuk membuat lapangan *tonnis* tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis, sehingga disetiap lingkungan masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan *tonnis*.

Karena permainan *tonnis* dapat dimainkan oleh semua kelompok umur, yaitu kelompok anak-anak usia 6-12 tahun dan di atas 12 tahun maka lapangan yang digunakan juga ada sedikit perbedaan. Lapangan untuk kelompok usia 6-12 tahun, lapangan hanya dibagi 2 bagian yaitu kanan dan kiri, tanpa adanya garis batas servis. Pada lapangan *tonnis* untuk usia di atas 12 tahun, selain lapangan terbagi dalam bagian kanan dan kiri, juga terdapat garis sejajar dengan net berjarak 1,5 m dari garis tengah yang berfungsi sebagai garis batas daerah servis bagian depan dan batas daerah untuk melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang (R. Sunardianta, dkk., 2010: 4-5).

b. Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini dibuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan multiplex dengan ketebalan 8-12 mm. Model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian

atas 24 cm), dan lebar 20 cm. Untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model *paddle* dapat dibuat seperti berikut.

c. Bola

Bola untuk bermain *tonnis* menggunakan bola seukuran bola tenis pada umumnya tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti pada bola tenis biasa.

d. Peraturan Permainan Tonnis

Permainan *tonnis* dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tennis ataupun mini tennis.

1). Servis

Permainan dimulai dengan bagian kanan lapangan di belakang garis *baseline* dengan arah pukul menyilang kebagian seberang lapangan lawan dan melewati net. Bola servis yang menyentuh net dan jatuh di daerah servis yang sah maka servis diulangi. Jika servi pertama gagal diberi kesempatan servis kedua dan jika servis kedua gagal poin untuk lawan. Perpindahan servis dilakukan setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri.

2). Perpindahan Servis dan Tempat

Perpindahan servis dilakukan setiap dicapai dua angka dan perpindahan tempat dilakukan setelah satu pemain menyelesaikan *game* atau memenangkan set. Apabila dalam permainan terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber* set, perpindahan tempat dilakukan setelah salah satu pemain atau regu mencapai angka 8 untuk game 15 dan angka 11 untuk game 21 (R. Sunardianta, dkk., 2010: 6).

3). *Point* dan *Game*

Perhitungan angka dengan system rally point. Pemain yang memenangkan setiap *rally* maka memperoleh *point* atau angka 1. Untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke bawah, satu set permainan selesai atau game apabila salah satu pemain mencapai angka 15, tetapi apabila terjadi 14 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 17, sedangkan untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke atas, satu set permainan selesai apabila salah satu pemain mencapai angka 21, apabila terjadi 20 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 25 (R. Sunardianta, dkk., 2010: 7)

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Bagus Indrayani (2009) yang berjudul “Motivasi Siswa SD Negeri Kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang dalam

Pembelajaran Sepaktakraw”, menunjukkan bahwa motivasi siswa SD Negeri kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang dalam pembelajaran sepaktakraw berada pada kategori rendah. Dari siswa kelas atas di SD Negeri Kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang siswa menunjukkan bahwa 23,8% jawaban siswa menunjukkan sangat rendahnya motivasi siswa terhadap permainan sepaktakraw, motivasi yang rendah juga ditunjukkan oleh 23,1%. 27,5% menunjukkan motivasi terhadap permainan sepaktakraw yang tergolong sedang, sedangkan sisanya yaitu 11,9% dan 13,6% menunjukkan kecenderungan motivasi yang tinggi terhadap permainan sepaktakraw. Apabila memperhatikan skor yang didapat maka secara keseluruhan motivasi siswa SD Negeri Kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang terhadap permainan sepaktakraw tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa SD Negeri Kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang dalam pembelajaran sepaktakraw dengan menggunakan penelitian deskriptif.

2. Anggy Ardyansyah (2012) yang berjudul “Sikap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean Kabupaten Sleman terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”, menunjukkan bahwa sikap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Kabupaten Sleman menunjukkan bahwa sebesar 55,56% berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan kategori tinggi sebesar 44,44% dan 0% pada

kategori cukup tinggi dan kurang tinggi. Apabila memperhatikan skor yang didapat maka secara keseluruhan sikap siswa kelas VII SMP Negeri Godean Kabupaten Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmanai olahraga dan kesehatan tergolong sangat tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Kabupaten Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan penelitian deskriptif.

3. Fedika Arga Rengga (2013) yang berjudul “Sikap Siswa Putri terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 1 Seyegan Kabupaten Sleman”, menunjukkan bahwa sikap siswa SMP Negeri 1 Seyegan Kabupaten Sleman sebesar 20,0% menyatakan sangat positif terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sebesar 18,5% menyatakan positif dan sebesar 58,8% menyatakan negatif. Sebanyak 7,7% menyatakan sangat negatif. Apabila memperhatikan skor yang didapat secara keseluruhan maka sikap siswa SMP Negeri 1 Seyegan Kabupaten Sleman terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah negatif. Penelitian ini untuk mengetahui sikap siswa putri terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Seyegan Kabupaten Sleman dengan menggunakan penelitian deskriptif.

D. Kerangka berpikir

Permainan Tonis adalah permainan jenis baru perpaduan antara tenis dan bulu tangkis. Permainan Tonis menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu orang atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan. Lapangan permainan Tonis berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya. Secara garis besar, permainan Tonis hampir sama dengan tenis.

Pendidikan jasmani yang didapat di bangku sekolah adalah suatu bentuk yang paling baik untuk membantu sikap siswa belajar terampil, pengetahuan, dan nilai-nilai pendidikan jasmani ke dalam gaya hidup mereka. Sikap berhubungan dengan kemampuan siswa dan keadaan diri masing-masing siswa, jadi rangsangan yang sama akan diartikan dan diinterpretasikan berbeda-beda. Begitu pula sikap siswa terhadap permainan Tonis berbeda-beda ditentukan dengan karakteristik siswa melalui pribadi yang meliputi perilaku dan tingkah laku terhadap permainan Tonis. Dalam proses pembelajaran permainan Tonis peranan guru dan murid sangatlah penting., dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru sangatlah berperan, yaitu sebagai sumber informasi. Dalam hal ini guru memberikan informasi tentang permainan Tonis baik teori maupun praktik. Guru sebagai motivator memberikan motivasi terhadap siswa sehingga siswa lebih percaya diri dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran permainan Tonis.

Proses sikap siswa terhadap permainan Tonis berhubungan dengan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologis seperti minat, perhatian, dan pengalaman. Sedangkan faktor-faktor eksternal adalah petunjuk-petunjuk yang diamati, metode mengajar, sarana-prasarana, lingkungan sekolah, dan teman-teman.

Apabila siswa mempunyai sikap yang baik terhadap permainan Tonis, maka pembelajaran terhadap permainan Tonis akan berjalan lancar. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap permainan Tonis dapat dilihat dengan cara memberikan angket yang berisikan tentang permainan Tonis sehingga dapat diketahui bagaimana sikap siswa terhadap permainan Tonis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif satu variabel, yaitu sikap. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 78), “penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitian tidak merumuskan hipotesis”. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Penelitian ini bermaksud untuk mengumpulkan informasi dan menggambarkan seperti apa adanya mengenai suatu gejala atau keadaan. Metode penelitian yang akan digunakan adalah survey. Survei atau observasi adalah suatu aktivitas memperhatikan suatu objek dengan menggunakan mata (Suharsimi Arikunto, 2006: 156). Sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara sistematis dan mendalam sikap siswa SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 terhadap permainan Tonis.

B. Deskripsi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2006: 2), mengartikan istilah variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian. M. Nasir (2003: 126), menjelaskan definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada

suatu variabel/konstrak dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan.

Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah sikap siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Mirit Kebumen terhadap permainan Tonis. Dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu tanggapan dan penafsiran secara langsung yang disampaikan oleh siswa.

Sikap siswa adalah tanggapan/pemahaman dan rasa suka/tidak suka terhadap jenis permainan Tonis, serta kecenderungan untuk mempraktikkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sikap ini dapat diukur dari:

- 1) Komponen kognitif, yaitu sikap siswa yang berkaitan dengan pengetahuan atau pemahaman siswa terhadap aspek-aspek permainan Tonis, misalnya Tonis penting dan bermanfaat untuk dipelajari. Secara umum dapat dikatakan bahwa komponen kognisi menjawab pertanyaan-pertanyaan apa yang diyakini, dipikirkan siswa terhadap permainan Tonis.
- 2) Komponen afektif, yaitu sikap siswa yang berdasarkan apa yang dirasakan siswa terhadap permainan Tonis. Komponen ini menjawab pertanyaan : apa yang dirasakan siswa terhadap Permainan Tonis?. Misalnya seorang siswa merasa senang atau tidak senang terhadap permainan Tonis, sukar atau tidak sukar yang berkenaan dengan permainan Tonis. Jadi afeksi menimbulkan evaluasi emosional terhadap objek.

C. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130). “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD

Negeri 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih muda dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010: 192). Instrumen yang digunakan adalah tes dan kuesioner.

Kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ditetapkan sebagai berikut ini.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

| Variabel | Aspek Pengukuran Variabel | Alat Pengumpulan Data |
|-------------|---|-----------------------|
| Sikap Siswa | 1) Komponen kognitif, yaitu sikap siswa yang berkaitan dengan pengetahuan atau pemahaman siswa terhadap aspek-aspek permainan Tonis, misalnya Tonis penting dan bermanfaat untuk dipelajari. Secara umum dapat dikatakan bahwa komponen kognisi menjawab pertanyaan-pertanyaan apa yang diyakini, dipikirkan siswa terhadap permainan Tonis. | Tes |
| | 2) Komponen afektif, yaitu sikap siswa yang timbul berdasarkan apa yang dirasakan siswa terhadap permainan Tonis. Komponen ini menjawab pertanyaan: apa yang dirasakan siswa terhadap Permainan Tonis?. Misalnya seorang siswa merasa senang atau tidak senang terhadap permainan Tonis, sukar atau tidak sukar yang berkenaan dengan permainan Tonis. Jadi afeksi menimbulkan evaluasi emosional terhadap objek. | Kuesioner |

Setelah menyusun butir pertanyaan langkah selanjutnya adalah konsultasikan kepada ahli dan uji coba instrument.

1. Konsultasi ahli

Butir-butir pertanyaan yang telah disusun kemudian dikonsultasikan. Validitas logis merupakan yang diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai tingkat validitas yang dikehendaki penguji validitas logis dalam penelitian dilakukan oleh Bapak R. Sunardianta, M.Kes., karena yang berkompeten dalam permainan Tonis, hal ini untuk memberikan masukan-masukan terhadap instrumen penelitian ini diharapkan akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan dari instrumen yang telah dibuat oleh peneliti.

2. Uji coba Instrumen

Instrumen yang sudah jadi tidak langsung digunakan untuk pengambilan data, tetapi instrumen itu harus diuji cobakan terlebih dahulu. Untuk mengetahui apa instrumen yang disusun benar-benar merupakan instrumen yang baik atau tidak. Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi, yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen. Pembuktian reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui keadaan dari instrumen, digunakan statistik teknik *Alpha Cronbach* (Sutrisno Hadi, 1991:55-59) dan proses analisis dibantu dengan bantuan statistik SPSS. Dalam proses penghitungan reliabilitas, peneliti

menggunakan bantuan *computer* program SPSS. Penghitungan menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,748. Hasil perhitungan selengkapnya ada di lampiran 6 halaman 50.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Aspek kognisi sebanyak 10 butir dan aspek afeksi sebanyak 10 butir. Teknik ini dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada siswa kelas V SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015.

Daftar pertanyaan ini digunakan untuk mengungkap data atau keadaan yang lebih aktual (data primer), yang berkaitan dengan sikap siswa terhadap permainan Tonis.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, seperti menghitung rata-rata (*mean*), distribusi frekuensi, persentase, pembuatan grafik dan tabel atas sikap siswa kelas V SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015.

Dari analisis statistik deskriptif yaitu data-data kuantitatif tersebut kemudian dilakukan interpretasi ke dalam analisis kualitatif dengan cara melakukan kategorisasi untuk mengetahui sikap siswa kelas V SDN 1 Kertodeso, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 terhadap permainan Tonis.

Nilai kognitif siswa tersebut dapat digolongkan menjadi lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang, dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sanapiah Faisal dan Waseso, 2002: 288):

Nilai A = sangat baik \geq Mean + 1 SD
 Nilai B = baik \geq Mean + 0,5 SD s/d Mean + 1 SD
 Nilai C = cukup \geq Mean – 0,5 SD s/d Mean + 0,5 SD
 Nilai B = kurang \geq Mean – 1,5 SD s/d Mean – 0,5 SD
 Nilai E = sangat kurang $<$ Mean – 1, 5 SD

Keterangan:

$$\text{Mean} = \text{rata-rata} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\text{SD} = \text{standar deviasi} = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}}$$

X = nilai siswa

N = jumlah siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Dari hasil penelitian tentang sikap siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap permainan Tonis, perlu dideskripsikan secara masing-masing dari faktor-faktor yang diteliti dan dari subjek penelitian. Hasil penelitian tentang sikap siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap permainan Tonis. Data yang diperoleh adalah 15 responden hadir dalam pengisian tersebut. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

Sikap siswa terdiri atas dua komponen yaitu: kognitif, dan afektif. Berdasarkan patokan dari Sanapiah Faisal dan Waseso (2002) hasil penelitian diketahui bahwa kognitif, dan afektif terhadap permainan Tonis adalah sebagai berikut ini.

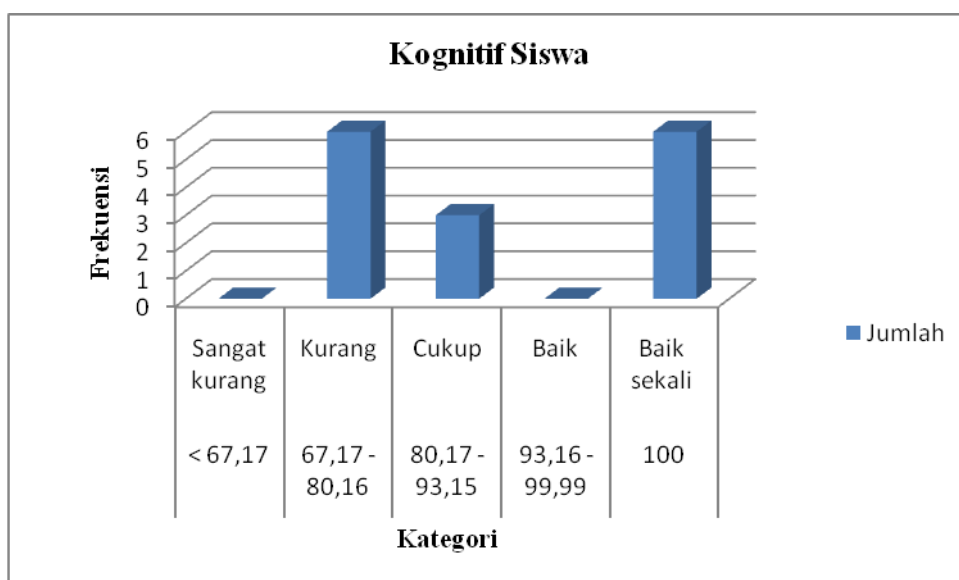
1. Kognitif Siswa

Dari 15 siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 diketahui bahwa nilai kognitif siswa terhadap permainan Tonis terendah adalah 70 dan tertinggi adalah 100 serta rata-rata nilai kognitif siswa adalah 86,67.

Maka nilai kognitif siswa terhadap permainan Tonis dapat dikategorikan seperti pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 2. Aspek Kognitif Siswa terhadap Permainan Tonis

| Interval | Kategori | Jumlah | Persentase |
|---------------|---------------|--------|------------|
| < 67,17 | Sangat kurang | 0 | 0% |
| 67,17 - 80,16 | Kurang | 6 | 40% |
| 80,17 - 93,15 | Cukup | 3 | 20% |
| 93,16 - 99,99 | Baik | 0 | 0% |
| 100 | Baik sekali | 6 | 40% |
| Jumlah | | 15 | 100% |



Gambar 1. Grafik Nilai Kognitif Siswa terhadap Permainan Tonis

Dari tabel dan grafik di atas diketahui bahwa dari 15 siswa terdapat 6 siswa (40%) memiliki kognitif atau pemahaman yang baik sekali terhadap permainan Tonis, ada 3 siswa (20%) memiliki kognitif atau pemahaman yang cukup terhadap permainan Tonis, dan ada 6 siswa (40%) memiliki kognitif atau pemahaman yang kurang terhadap permainan Tonis. Dari temuan ini diketahui bahwa sebagian besar siswa telah banyak mengenal permainan Tonis dengan baik.

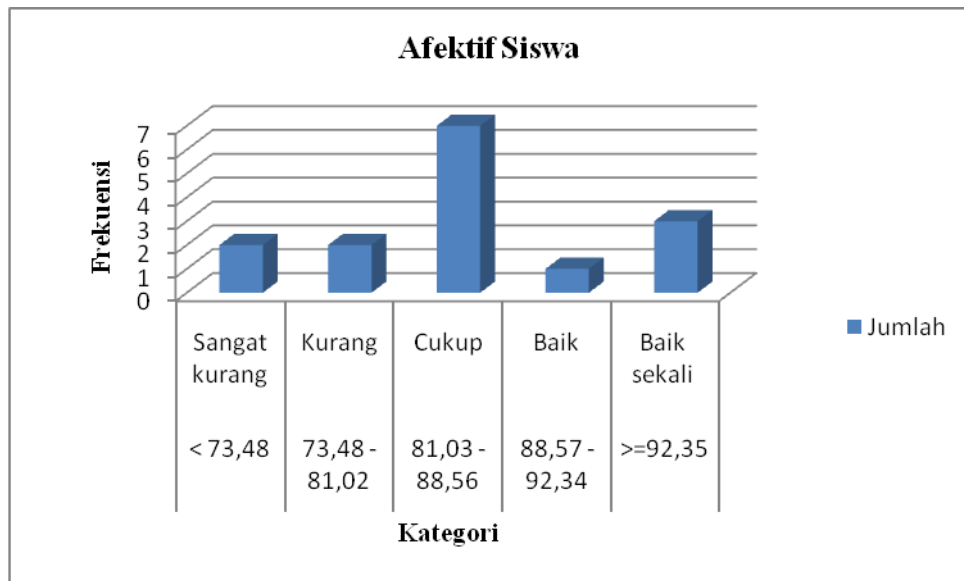
2. Afektif Siswa

Dari 15 siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 diketahui bahwa nilai afektif siswa terhadap permainan Tonis terendah adalah 70 dan tertinggi adalah 96 serta rata-rata nilai afektif siswa adalah 84,80.

Maka nilai afektif siswa terhadap permainan Tonis dapat ditampilkan seperti pada tabel dan grafik sebagai berikut ini.

Tabel 3. Aspek Afektif Siswa terhadap Permainan Tonis

| Interval | Kategori | Jumlah | Persentase |
|---------------|---------------|--------|------------|
| < 73,48 | Sangat kurang | 2 | 13% |
| 73,48 - 81,02 | Kurang | 2 | 13% |
| 81,03 - 88,56 | Cukup | 7 | 47% |
| 88,57 - 92,34 | Baik | 1 | 7% |
| >=92,35 | Baik sekali | 3 | 20% |
| Jumlah | | 15 | 100% |



Gambar 2. Grafik Nilai Afektif Siswa terhadap Permainan Tonis

Dari tabel dan grafik di atas diketahui bahwa dari 15 siswa terdapat 3 siswa (20%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori baik sekali, ada 1 siswa (7%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori baik, ada 7 siswa (47%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori cukup, ada 2 siswa (13%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori kurang, dan ada 2 siswa (13%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori sangat kurang. Dari temuan ini maka sebagian besar siswa Kelas V cukup senang terhadap permainan Tonis.

B. Pembahasan

Tonis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang

saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan. Secara garis besar, permainan Tonis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan Tonis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis.

Sikap siswa terhadap permainan Tonis dilihat dari aspek kognitif dan afektif.

1. Kognitif Siswa

Aspek kognitif adalah sikap siswa yang berkaitan dengan pengetahuan atau pemahaman siswa terhadap aspek-aspek permainan Tonis, misalnya Tonis penting dan bermanfaat untuk dipelajari. Secara umum dapat dikatakan bahwa komponen kognisi menjawab pertanyaan-pertanyaan apa yang diyakini, dipikirkan siswa terhadap permainan Tonis.

Dari 15 siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 diketahui bahwa nilai kognitif siswa terhadap permainan Tonis terendah adalah 70 dan tertinggi adalah 100 serta rata-rata nilai kognitif siswa adalah 86,67. Dari 15 siswa terdapat 6 siswa (40%) memiliki kognitif atau pemahaman yang baik sekali terhadap permainan Tonis, ada 3 siswa (20%) memiliki kognitif atau pemahaman yang cukup terhadap permainan Tonis, dan ada 6 siswa (40%) memiliki kognitif atau pemahaman yang kurang terhadap permainan Tonis. Dari temuan ini

diketahui bahwa sebagian besar siswa telah banyak mengenal permainan Tonis dengan baik.

Aspek atau komponen kognitif (komponen perceptual) adalah komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan. Hal ini merupakan sesuatu yang berhubungan dengan bagaimana seseorang mempersepsikan terhadap sesuatu (Azwar, 2007: 18). Dengan demikian aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, dan keyakinan siswa terhadap permainan Tonis yang dihubungkan dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) yang diberikan di sekolahnya.

Sebagai bentuk permainan baru dan belum banyak dikenal luas oleh masyarakat, wajar apabila para siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen juga ada yang kurang memahami secara mendetail bentuk permainan Tonis. Hal ini dikarenakan permainan Tonis baru saja dikenalkan kepada siswa dan siswa diberikan kesempatan untuk memberikan sikapnya terhadap permainan Tonis tersebut.

Pada jenjang Penjaskes di SD, Penjaskes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan

terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

2. Afektif Siswa

Aspek afektif adalah sikap siswa yang timbul berdasarkan apa yang dirasakan siswa terhadap permainan Tonis. Komponen ini menjawab pertanyaan: apa yang dirasakan siswa terhadap Permainan Tonis?. Misalnya seorang siswa merasa senang atau tidak senang terhadap permainan Tonis, sukar atau tidak sukar yang berkenaan dengan permainan Tonis. Jadi afeksi menimbulkan evaluasi emosional terhadap objek.

Dari 15 siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen tahun pelajaran 2014/2015 diketahui bahwa nilai afektif siswa terhadap permainan Tonis terendah adalah 70 dan tertinggi adalah 96 serta rata-rata nilai afektif siswa adalah 84,80. Dari 15 siswa terdapat 3 siswa (20%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori baik sekali, ada 1 siswa (7%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori baik, ada 7 siswa (47%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori cukup, ada 2 siswa (13%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori kurang, dan ada 2 siswa (13%) memiliki nilai afektif terhadap permainan Tonis dengan kategori sangat kurang. Dari temuan ini maka sebagian besar siswa Kelas V cukup senang terhadap permainan Tonis.

Aspek atau komponen afektif (komponen emosional) yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu. Rasa senang merupakan hal yang positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap yaitu positif atau negatif (Azwar, 2007: 18). Rasa senang dan tidak senang lebih bersifat subjektif. Jadi sikap afektif siswa terhadap permainan Tonis juga merupakan sikap subjektif setiap siswa, sehingga rasa senang dan tidak senang terhadap permainan Tonis merupakan urusan pribadi siswa.

Sikap afektif siswa kelas V SDN 1 Kertodeso Kebumen terhadap permainan Tonis cukup, hal ini karena permainan Tonis baru dikenalkan kepada siswa. Apabila permainan Tonis tersebut telah dikenal dengan baik oleh siswa sebenarnya siswa bisa saja semakin menyukainya. Hal ini dikarenakan anak-anak seusia Sekolah Dasar (SD) umumnya suka dengan permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain.

Permainan Tonis perlu dikembangkan di sekolah seperti halnya di SD, karena permainan ini dapat menggantikan permainan Tenis yang sulit dimainkan oleh anak SD sebab bola dan raket tenis terasa berat bagi anak seusia SD. Dengan permainan atau olahraga Tonis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat terutama anak SD, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: aspek kognisi siswa kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen sebesar 40% telah banyak mengenal permainan Tonis dengan baik sekali (kategori nilai A), sebanyak 40% menyatakan kurang (kategori nilai D), 20% menyatakan cukup (kategori nilai C), sebanyak 0% menyatakan baik (kategori nilai B), dan sebanyak 0% menyatakan sangat kurang (kategori nilai E). Aspek afeksi siswa Kelas V SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen sebesar 47% berada pada kategori kurang senang terhadap permainan Tonis (kategori nilai C), sebesar 20% pada kategori baik sekali (kategori nilai A), 13% pada kategori sedang (kategori nilai D), 13% pada kategori sangat kurang (kategori nilai E), dan sebesar 7% menyatakan kategori baik (kategori nilai B).

B. Implikasi

Permainan Tonis dapat diajarkan kepada siswa seperti halnya siswa SD, karena permainan Tonis dapat menggantikan permainan Tenis yang umumnya dimainkan oleh orang dewasa. Oleh karena itu, permainan Tonis dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktifitas dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran penjaskes. Dengan diberikan permainan Tonis, diharapkan siswa akan merasa senang dan tertarik untuk

belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mendalami permainan Tonis. Untuk itu, diperlukan sosialisasi permainan Tonis di sekolah-sekolah terutama bagi siswa SD.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan dari hasil pengisian kuesioner saja sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian, seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian kuesioner.
2. Pengisian kuesioner diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab dengan sebenarnya. Mereka juga dalam jawaban tidak berpikir jernih (hanya ingin cepat selesai dan ingin cepat istirahat atau pulang).
3. Faktor yang digunakan untuk mengungkap sikap siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap permainan Tonis sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain yang lebih luas untuk mengungkap sikap siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap permainan Tonis secara menyeluruh. Namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

D. Saran-Saran

Sehubungan dengan hasil dari penelitian mengenai sikap siswa SD Negeri 1 Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen terhadap permainan Tonis, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. SD Negeri I Kertodeso perlu melakukan kerjasama secara *intens* dengan berbagai sekolah SD, terutama SD yang memiliki lapangan badminton atau lahan yang cukup, untuk mensosialisasikan permainan Tonis kepada guru Penjaskes di SD tersebut agar bersedia berlatih dan memahami secara mendetail permainan Tonis untuk diajarkan kepada anak didiknya.
2. SD Negeri I Kertodeso dapat bekerja sama dengan Dinas Pendidikan terkait yang ada di daerah untuk melakukan sosialisasi dan selanjutnya menyelenggarakan pertandingan Tonis antar SD untuk mempercepat penerimaan permainan Tonis kepada masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggy Ardyansyah. (2012). Sikap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean Kabupaten Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bagus Indrayani. (2009). Motivasi Siswa SD Negeri Kemirirejo 3 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang dalam Pembelajaran Sepaktakraw. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bimo Walgito. (1978). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fedika Arga Rengga. (2013). Sikap Siswa Putri terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 1 Seyegan Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Muhammad Nasir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Noeng Muhajir. (2009). *Pengukuran Kepribadian*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- R. Sunardianta, dkk. (2010). “Sosialisai Permainan Tonis Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kabupaten Kulonprogo Yogyakarta”. *Artikel PPM Program Prioritas Fakultas*. Yogyakarta: Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanapiah Faisal dan Mulyadi Guntur Waseso. (2002). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Saifuddin Azwar. (2007). *Minat Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Lentera Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penilitan Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2006). *Prosedur Pelatihan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY.

Yustinus Sukarmin. (2005). *Majalah Ilmiah Olahraga*. Yogyakarta: FIK UNY.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 75.J/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 Mei 2015

Yth. : Kepala UPTD Dikpora UNIT Kerja
Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Endah Subekti
NIM : 11601247308
Jurusan/Prodi : PGSD Penjas
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Mei s/d Juni 2015
Tempat/obyek : SDN I Kertodeso
Judul Skripsi : Sikap Siswa SD Negeri I Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen Terhadap Permainan Tonis.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ds. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala SDN I Kertodeso
2. Kaprodi PGSD Penjas
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 75.J/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian

29 Mei 2015

Yth.: Kepala SDN II Kertodeso

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin uji coba penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Endah Subekti
NIM : 11601247308
Jurusan/Prodi : PGSD Penjas
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Mei s/d Juni 2015
Tempat/obyek : SDN II Kertodeso
Judul Skripsi : Sikap Siswa SD Negeri I Kertodeso Kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen Terhadap Permainan Tonis.

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan.

Ds. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala SDN II Kertodeso
2. Kaprodi PGSD Penjas
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Drs. R. Sunardianta, M. Kes

NIP : 19581101 198603 1 002

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Saudara,

Nama : Endah Subekti


NIM : 11601247308

Jurusan / Prodi : POR / PJKR

Judul TAS : Sikap Siswa SDN 1 Kertodeso Kebumen Terhadap
Permainan Tonis

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 4 Mei 2015
Yang Memvalidasi



Drs. R. Sunardianta, M. Kes
NIP. 19581101 198603 1 002

Uji Coba Kognitif Siswa

| NO. SISWA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Jml Skor | Nilai |
|-----------|---|------|------|-----|------|---|---|------|------|-----|----------|--------|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 80.00 |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 70.00 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | 90.00 |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80.00 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | 90.00 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 90.00 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 80.00 |
| RATA-RATA | 1 | 0.93 | 0.93 | 0.9 | 0.73 | 1 | 1 | 0.73 | 0.87 | 0.9 | 8.93 | 89.33 |
| TERENDAH | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 7 | 70.00 |
| TERTINGGI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |

Uji Coba Afektif Siswa

| NO. SISWA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Jml Skor | Nilai |
|-----------|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|----|----------|-------|
| 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 1 | 3 | 4 | 3 | 27 | 54.00 |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 43 | 86.00 |
| 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 42 | 84.00 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 45 | 90.00 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 40 | 80.00 |
| 6 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 1 | 37 | 74.00 |
| 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 41 | 82.00 |
| 8 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 38 | 76.00 |
| 9 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 45 | 90.00 |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 27 | 54.00 |
| 11 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 28 | 56.00 |
| 12 | 2 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 37 | 74.00 |
| 13 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 41 | 82.00 |
| 14 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 28 | 56.00 |
| 15 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 32 | 64.00 |
| RATA-RATA | 3.3 | 3.7 | 3.7 | 3.5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36.733 | 73.47 |
| TERENDAH | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 27 | 54.00 |
| TERTINGGI | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 45 | 90.00 |

Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR000
07 VAR00008 VAR00009 VAR00010
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA

  /SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 15 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 15 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .748 | 10 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item- Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----------|-------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| VAR00001 | 33.40 | 33.257 | .550 | .703 |
| VAR00002 | 33.07 | 35.067 | .480 | .716 |
| VAR00003 | 33.07 | 36.781 | .448 | .722 |
| VAR00004 | 33.20 | 36.457 | .403 | .728 |
| VAR00005 | 32.87 | 38.267 | .393 | .730 |
| VAR00006 | 32.67 | 36.667 | .399 | .728 |
| VAR00007 | 33.13 | 32.124 | .697 | .679 |
| VAR00008 | 33.13 | 40.410 | .168 | .759 |
| VAR00009 | 33.00 | 41.143 | .122 | .764 |
| VAR00010 | 33.07 | 36.781 | .414 | .726 |

KUESIONER
SIKAP SISWA KELAS V SDN 1 KERTODESO KEBUMEN
TERHADAP PERMAINAN TONIS

NAMA :
NO. ABSEN :

PERINTAH :

1. Sebelum menjawab pertanyaan, bacalah dengan teliti setiap pertanyaan!
2. Jawablah sesuai dengan tanggapan Anda sendiri / jangan terpengaruh oleh teman!
3. Sebelum dikumpulkan kembali, teliti kembali pekerjaan Anda dan pastikan bahwa setiap pertanyaan sudah diberikan jawabannya!

A. ASPEK KOGNITIF

PERINTAH: Lingkarilah salah satu jawaban (a, b, atau c) untuk masing-masing pertanyaan di bawah ini, yang Anda anggap benar!

- 1. Pilih salah satu pernyataan di bawah ini yang benar!**
 - a. Permainan Tonis tidak sama dengan permainan Tenis
 - b. Permainan Tonis hampir sama dengan permainan Tenis
 - c. Permainan Tonis semuanya sama persis dengan permainan Tenis

- 2. Tonis dapat dimainkan dengan cara:**
 - a. 1 orang lawan 1 orang saling berhadapan
 - b. 2 orang lawan 2 orang saling berhadapan
 - c. Benar semua

- 3. Permainan Tonis dimainkan pada lapangan yang berbentuk**
 - a. Persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya, dengan ukuran yang sama dengan lapangan Bulu Tangkis
 - b. Persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya, dengan ukuran yang sama dengan lapangan Tenis
 - c. Persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya, dengan ukuran yang sama dengan lapangan Sepak Bola
- 4. Ukuran panjang lapangan permainan Tonis adalah**
 - a. 13,20 meter
 - b. 13, 40 meter
 - c. 14,30 meter
- 5. Raket pemukul dalam permainan Tonis disebut**
 - a. Paddle
 - b. Pedal
 - c. Enthong
- 6. Raket pemukul dalam permainan Tonis terbuat dari**
 - a. Kayu
 - b. Plastik
 - c. Besi
- 7. Bola untuk permainan Tonis adalah**
 - a. Bola seukuran bola Tenis Meja, tetapi agak gembos dan agak ringan
 - b. Bola seukuran bola Tenis, tetapi agak gembos dan agak ringan
 - c. Bola seukuran bola voli, tetapi agak gembos dan lebih ringan
- 8. Permainan Tonis dimulai dengan**
 - a. Servis di bagian kanan lapangan dengan arah pukul menyilang ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net
 - b. Servis di bagian kanan lapangan dengan arah pukul lurus ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net
 - c. Servis di bagian kiri lapangan dengan arah pukul menyilang ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net
- 9. Perpindahan servis dilakukan dengan cara**

- a. Setelah melakukan 1 kali servis dari sebelah kanan
- b. Setelah melakukan 1 kali servis dari sebelah kiri
- c. Setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri

10. Apabila dalam permainan Tonis terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber set*, maka perpindahan tempat dilakukan dengan cara

- a. Setelah satu atau regu pemain menyelesaikan permainan yaitu mencapai angka 8 untuk game 15
- b. Setelah satu atau regu pemain menyelesaikan permainan yaitu mencapai angka 11 untuk game 21
- c. Benar semua

B. ASPEK AFEKTIF

PERINTAH: *Lingkarilah salah satu jawaban untuk masing-masing pernyataan di bawah ini, yang menurut Anda sesuai!*

Pilihan Jawaban:

1 = Sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak sesuai (TS)

3 = Kurang sesuai (KS)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat sesuai (SS)

| No. | Pertanyaan/Pernyataan | Pilihan Jawaban | | | | |
|-----|---|-----------------|----|----|---|----|
| | | STS | TS | KS | S | SS |
| 1 | Saya sangat suka dengan permainan Tonis | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2 | Permainan Tonis sangat penting untuk diajarkan di sekolah | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3 | Permainan Tonis sangat menarik untuk dimainkan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4 | Permainan Tonis sangat bermanfaat bagi kesehatan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5 | Saya senang apabila di sekolah ada pelajaran permainan Tonis | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | Saya akan memilih permainan Tonis apabila di sekolah ada ekstra kurikuler pelajaran permainan Tonis | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7 | Saya senang apabila ada buku-buku tentang permainan Tonis untuk dibaca atau dipelajari | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8 | Saya lebih suka bermain Tonis dibanding dengan bermain Kasti | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9 | Saya lebih suka bermain Tonis dibanding dengan bermain sepak bola | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10 | Permainan Tonis adalah permainan favorit atau kesenangan saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

KOGNITIF SISWA KELAS V TERHADAP PERMAINAN TONIS

| NO. SISWA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Jml Skor | Nilai |
|-----------|---|-----|-----|-----|-----|-----|---|-----|-----|-----|----------|--------|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 | 70.00 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 80.00 |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90.00 |
| 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 | 70.00 |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 70.00 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | 70.00 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 90.00 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 70.00 |
| RATA-RATA | 1 | 0.9 | 0.9 | 0.9 | 0.7 | 0.9 | 1 | 0.7 | 0.8 | 0.9 | 8.67 | 86.67 |
| TERENDAH | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 7 | 70.00 |
| TERTINGGI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100.00 |

AFEKTIF SISWA KELAS V TERHADAP PERMAINAN TONIS

| NO. SISWA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Jml Skor | Nilai |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----------|-------|
| 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 43 | 86.00 |
| 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 96.00 |
| 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 96.00 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 45 | 90.00 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 39 | 78.00 |
| 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 44 | 88.00 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 43 | 86.00 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 41 | 82.00 |
| 9 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 44 | 88.00 |
| 10 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 35 | 70.00 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 41 | 82.00 |
| 12 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 47 | 94.00 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 80.00 |
| 14 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 42 | 84.00 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 36 | 72.00 |
| RATA-RATA | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 42.4 | 84.80 |
| TERENDAH | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 35 | 70.00 |
| TERTINGGI | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 96.00 |

KATEGORI NILAI KOGNITIF SISWA

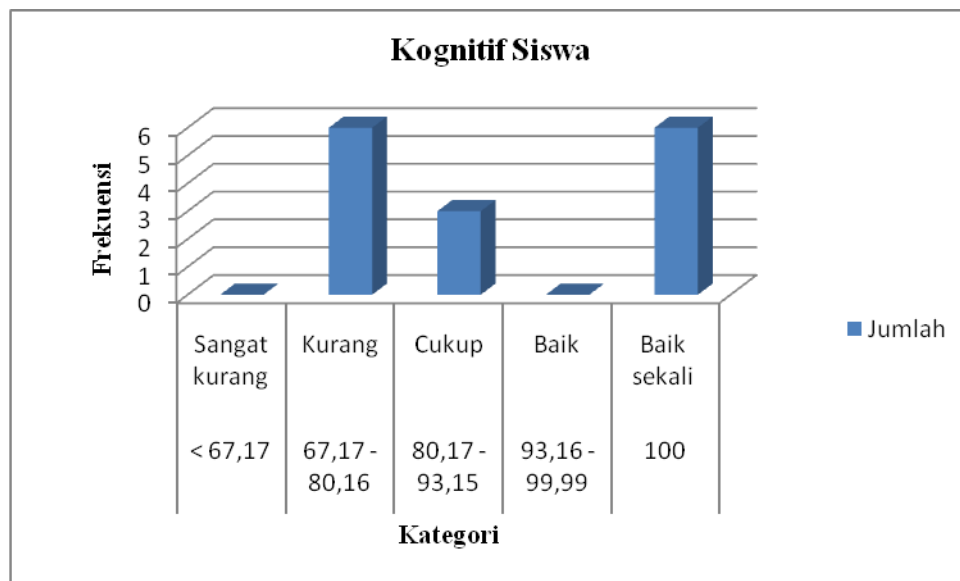
| NO. SISWA | Nilai (X) | X ² | Kategori |
|---------------|------------|----------------|-------------|
| 1 | 90.00 | 8100.00 | Cukup |
| 2 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 3 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 4 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 5 | 70.00 | 4900.00 | Kurang |
| 6 | 80.00 | 6400.00 | Kurang |
| 7 | 90.00 | 8100.00 | Cukup |
| 8 | 70.00 | 4900.00 | Kurang |
| 9 | 70.00 | 4900.00 | Kurang |
| 10 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 11 | 70.00 | 4900.00 | Kurang |
| 12 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 13 | 100.00 | 10000.00 | Baik Sekali |
| 14 | 90.00 | 8100.00 | Cukup |
| 15 | 70.00 | 4900.00 | Kurang |
| Jumlah | 1300.00 | 115200.00 | |
| Rata-rata | 86.67 | | Cukup |
| Kuadrat jml x | 1690000.00 | | |

SD: 38000.00
168.89
13.00

A 100.00 Baik sekali
B 93.16 Baik
C 80.17 Cukup
D 67.17 Kurang
Sangat
E kurang

KOGNITIF

| Nilai | Kategori | Jumlah | Persentase |
|---------------|---------------|--------|------------|
| < 67,17 | Sangat kurang | 0 | 0% |
| 67,17 - 80,16 | Kurang | 6 | 40% |
| 80,17 - 93,15 | Cukup | 3 | 20% |
| 93,16 - 99,99 | Baik | 0 | 0% |
| 100 | Baik sekali | 6 | 40% |
| Jumlah | | 15 | 100% |



KATEGORI NILAI AFEKTIF SISWA

| NO. SISWA | Nilai (X) | X ² | Kategori |
|---------------|------------|----------------|---------------|
| 1 | 86.00 | 7396.00 | Cukup |
| 2 | 96.00 | 9216.00 | Baik Sekali |
| 3 | 96.00 | 9216.00 | Baik Sekali |
| 4 | 90.00 | 8100.00 | Baik |
| 5 | 78.00 | 6084.00 | Kurang |
| 6 | 88.00 | 7744.00 | Cukup |
| 7 | 86.00 | 7396.00 | Cukup |
| 8 | 82.00 | 6724.00 | Cukup |
| 9 | 88.00 | 7744.00 | Cukup |
| 10 | 70.00 | 4900.00 | Sangat Kurang |
| 11 | 82.00 | 6724.00 | Cukup |
| 12 | 94.00 | 8836.00 | Baik Sekali |
| 13 | 80.00 | 6400.00 | Kurang |
| 14 | 84.00 | 7056.00 | Cukup |
| 15 | 72.00 | 5184.00 | Sangat Kurang |
| Jumlah | 1272.00 | 108720.00 | |
| Rata-rata | 84.80 | | Cukup |
| Kuadrat jml x | 1617984.00 | | |

SD: 12816.00
 56.96
 7.55

A 92.35 Baik sekali
 B 88.57 Baik
 C 81.03 Cukup
 D 73.48 Kurang
 Sangat
 E kurang

AFEKTIF

| Nilai | Kategori | Jumlah | Persentase |
|---------------|---------------|--------|------------|
| < 73,48 | Sangat kurang | 2 | 13% |
| 73,48 - 81,02 | Kurang | 2 | 13% |
| 81,03 - 88,56 | Cukup | 7 | 47% |
| 88,57 - 92,34 | Baik | 1 | 7% |
| >=92,35 | Baik sekali | 3 | 20% |
| Jumlah | | 15 | 100% |

